

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA DAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI *LECTORA* BAGI GURU SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN

Taufik Muhtarom
Prodi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta
taufikmuhtarom@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk: (1) Membantu guru agar dapat memanfaatkan program aplikasi *Lectora* dan, (2) Mampu untuk menghasilkan karya media dan evaluasi pembelajaran berbasis IT (*Lectora*) di sekolah guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Sedangkan manfaatnya adalah meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media belajar menggunakan program aplikasi *Lectora* dan mampu untuk membuatnya secara mandiri.

Program pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 28-29 Agustus 2017 dan diikuti oleh 18 orang guru kelas, kepala sekolah dan karyawan SD Muhammadiyah Ambarbinangun, Kasihan, Bantul. Dilaksanakan dari pukul 10.30 hingga pukul 13.30 WIB. Metode pelaksanaan pelatihan ini adalah ceramah, demonstrasi, praktikum, tanya jawab dan evaluasi. Bahan yang digunakan pada pelatihan ini adalah laptop, aplikasi *Lectora*, LCD Proyektor, dan speaker audio.

Hasil yang dicapai dalam pelatihan ini adalah: (1) Guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang telah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran dan telah dapat membuat sebuah media dan evaluasi pembelajaran interaktif sederhana berbasis *Lectora*, dan (2) program pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Lectora* telah berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan mencapai target peserta yaitu seluruh guru kelas SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang berjumlah 18 orang.

Kata Kunci: media interaktif, evaluasi pembelajaran, *lectora*

PENDAHULUAN

Pemerintah melalui berbagai kebijakannya berusaha untuk memajukan mutu dan kualitas pendidikan Indonesia. Peningkatan

mutu pendidikan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pengembangan sumber daya manusia, harus dilakukan secara terencana, terarah, dan intensif

sehingga mampu menyiapkan bangsa Indonesia memasuki era globalisasi yang sarat dengan persaingan (Depdiknas, 2003:1). Peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam bidang pendidikan sangat perlu untuk segera dilaksanakan. Salah satu komponen sumber daya manusia dalam bidang pendidikan adalah guru. Guru memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan. Guru dituntut memiliki 4 kompetensi yang harus dikuasai, meliputi kompetensi pedagogi, profesional, sosial dan kepribadian. Kompetensi pedagogi meliputi kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang aktif, menyenangkan dan kreatif sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dengan baik. Salah satu bentuk kegiatan belajar mengajar yang menarik dan menyenangkan adalah kegiatan belajar yang memanfaatkan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi dan informasi tidak semuanya berdampak negatif bagi siswa. Jika digunakan secara baik dan bijak justru dapat

mendorong kemajuan pendidikan di Indonesia.

Tahun 2015 merupakan tahun dibukanya pasar bebas dalam forum MEA (Masyarakat Ekonomi Asean). Ini berarti bahwa sumber daya manusia Indonesia harus dapat bersaing dengan masyarakat Asia lainnya. Salah satu persaingannya adalah dalam hal penguasaan IPTEK. Mutlak bahwa sumber daya manusia Indonesia harus menguasai teknologi dan informasi. Teknologi informasi dalam pembelajaran diantaranya meliputi pemanfaatan multimedia berbasis komputer. Menurut Yudhi Munadi (2008 : 150) beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, meliputi :

- 1) Multimedia presentasi, multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar;
- 2) Program Multimedia Interaktif, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar, cocok untuk mengajarkan suatu

proses atau tahapan sebagai contoh proses penyerbukan, pembelahan sel dan lainnya; 3) Sarana Simulasi, multimedia berbasis komputer ini ditambah *software* tertentu dapat dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih ketrampilan dan kompetensi tertentu; 4) Video Pembelajaran, pemanfaatan yang lain dapat untuk memutar video pembelajaran. Video bersifat interaktif tutorial membimbing siswa untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi.

Penggunaan media belajar memanfaatkan program aplikasi komputer sangat penting dalam pembelajaran. Melalui media belajar yang mampu menyediakan informasi baik berupa teks, gambar, video dan simulasi serta latihan soal akan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Program aplikasi *Lectora* menyediakan berbagai fitur yang dibutuhkan dalam pembelajaran seperti teks, animasi, video, gambar dan latihan soal.

Guru guru di sekolah masih kesulitan dalam membuat media belajar menggunakan aplikasi komputer. Hal ini menyebabkan

kurangnya kreativitas para guru untuk menyiapkan media belajar yang menarik bagi siswa guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Guru masih jarang menggunakan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan terbatas pada media cetak seperti buku, modul, dan lembar kegiatan peserta didik. Selain itu belum tersedianya multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media yang terdiri dari teks, gambar, animasi, *audio*, dan video sebagai alternatif sumber belajar yang inovatif dan menyenangkan. Diperoleh informasi bahwa pada tataran pembelajaran, guru jarang menggunakan media selain media cetak karena terbatasnya sarana dan guru belum terampil dalam menggunakan media elektronik/ IT. Alasan ini yang menyebabkan guru tersebut cenderung menggunakan media cetak, padahal sangat mungkin menggunakan media komputer dalam pembelajaran, namun kembali keterbatasan media pembelajaran interaktif menjadi suatu kendala. Penggunaan multimedia dalam

proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Salah satu komponen untuk memajukan kualitas pendidikan dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan adalah memanfaatkan teknologi informasi. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya berbagai macam aplikasi teknologi informasi yang dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran multimedia. Menurut Hamalik (Sukiman, 2012: 41) pemakaian media pembelajaran dan sumber belajar dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman peserta didik. Penggunaan media baru dalam dunia pendidikan yang bisa membantu peserta didik dalam proses pembelajaran belum digunakan atau bahkan tidak dikenal oleh guru. Kondisi seperti ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan guru terhadap penggunaan-penggunaan media yang lebih menarik perhatian peserta didik. Sukiman (2012: 44) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan

dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah program aplikasi *lectora*. Program aplikasi *lectora* menyediakan berbagai fitur multimedia yang lengkap, mulai dari teks, gambar, video, animasi, hingga program evaluasi latihan soal bagi siswa. Aplikasi *Lectora* sangat bermanfaat bagi guru untuk melatih siswa belajar mandiri. Berangkat dari pentingnya media tersebut, maka sangat perlu dilakukan pelatihan pembuatan media belajar menggunakan program aplikasi *Lectora* pada guru-guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun, Kasihan, Bantul.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk membantu guru untuk dapat memanfaatkan program aplikasi *Lectora* dan mampu untuk melaksanakannya di sekolah guna membantu tercapainya tujuan

pembelajaran. Sedangkan manfaatnya adalah meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media belajar menggunakan program aplikasi *Lectora* dan mampu untuk membuatnya secara mandiri.

TARGET DAN LUARAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah berupa pelatihan pembuatan media belajar menggunakan program aplikasi *Lectora* guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Target kualitatif dari kegiatan pengabdian ini adalah para guru kelas SD Muhammadiyah Ambarbinangun dapat menguasai program *Lectora* sehingga dapat mengaplikasikan ilmunya pada saat pembuatan media pembelajaran berbasis IT.

Target kuantitatif dari kegiatan pengabdian ini adalah keikutsertaan seluruh guru kelas SD Muhammadiyah Ambarbinangun dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran *Lectora*. Ketercapaian target yaitu 18 orang guru mengikuti pelatihan hingga akhir kegiatan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis *Lectora*.

Luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah jasa pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru SD dengan aplikasi program *Lectora*. Melalui pelatihan ini diharapkan terciptanya sebuah media dan evaluasi pembelajaran interaktif berbasis *Lectora* yang dibuat oleh para guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui penyuluhan berupa transfer informasi tentang cara pembuatan media belajar menggunakan *Lectora* dan mengaplikasikan dalam pembelajaran. Pelatihan ini akan dilaksanakan sebanyak dua kali. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada bulan April 2017.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa metode pelatihan, yaitu metode ceramah, metode tanya-jawab, dan metode praktikum. Metode ceramah digunakan pada saat awal pengenalan aplikasi *Lectora* dan penjelasan materi pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran.

Metode tanya jawab digunakan pada saat proses pelaksanaan pelatihan dimana tanya jawab ini bersifat timbal balik dua arah dari pemateri kepada peserta atau dari peserta kepada pemateri jika ada materi pelatihan yang masih kurang jelas. Sedangkan metode praktikum dilakukan pada saat praktek pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Lectora.

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat dan Sabtu, tanggal 28-29 April 2017. Pengabdian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun, Kasihan, Bantul. Kegiatan pengabdian diawali dengan penyampaian materi mengenai pentingnya penggunaan media *Lectora*, penyusunan rencana materi (*story board*) dalam *lectora* dan pembuatan media belajar. Materi-materi tentang media belajar tersebut disampaikan oleh dosen PGSD FKIP UPY. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam bentuk penyuluhan sebanyak satu kali dan praktikum

sebanyak 1 kali. Setelah dilakukan kegiatan penyuluhan sebanyak sekali, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan praktek pembuatan media belajar menggunakan program aplikasi *Lectora* yang dilakukan sebanyak satu kali, sehingga secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pada bulan April 2017.

Kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan media belajar berbasis *Lectora* ini diawali dengan pengenalan antara instruktur dengan para peserta. Pelatihan ini diikuti oleh 18 orang, meliputi: 1 Kepala Sekolah dan 16 Guru Kelas dan Guru Bidang Studi serta 1 Karyawan SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Pelatihan berlangsung selama 2,5 jam diawali pada pukul 11.00 dan diakhiri pada pukul 13.30. Setelah kegiatan pengenalan dan penyampaian tujuan pelatihan selesai kemudian dilanjutkan dengan penyuluhan tentang pentingnya para guru memanfaatkan Teknologi Informasi dalam pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi yang harus diketahui dan dikuasai oleh guru adalah aplikasi *Lectora*, dimana

aplikasi ini telah disetujui oleh pemerintah untuk digunakan di sekolah-sekolah penerima bantuan laboratorium komputer dari pemerintah. SD Muhammadiyah Ambarbinangun bukan merupakan satu di antara sekian banyak sekolah yang telah menerima bantuan seperangkat komputer beserta jaringan internetnya, namun meski begitu penguasaan teknologi informasi untuk perbaikan kualitas pembelajaran tetap diperlukan. Melalui penyuluhan ini juga dijelaskan tentang keunggulan dari aplikasi Lectora untuk mendukung proses pembelajaran dimana keuntungannya adalah sebagai berikut:

- 1) Lectora digunakan untuk membuat *website*, konten *e-learning* interaktif, dan presentasi. Selain pengembangan media pembelajaran dengan Lectora dapat juga digunakan untuk membuat *website* alamat dan profil sekolah serta konten pembelajaran berbasis elektronik dan internet serta dapat digunakan untuk pembuatan presentasi.
- 2) Konten yang dikembangkan dengan perangkat lunak Lectora dapat dipublikasikan ke berbagai output seperti HTML, *single file executable*, CD-ROM, maupun standar *e-learning* seperti SCORM dan AICC. Hasil dari pembuatan media pembelajaran dengan Lectora dapat dipublikasikan atau menghasilkan luaran dalam bentuk alamat *website* semacam html, file otomatis semacam exe, dan dapat pula disimpan dalam bentuk file yang siap di CD kan. Dengan begitu akan memudahkan penyimpanan karya media pembelajaran.
- 3) Lectora kompatibel dengan berbagai sistem manajemen pembelajaran (LMS). Aplikasi Lectora sangat sesuai dan dapat dengan mudah dioperasikan dalam sistem pembelajaran apapun seperti auditory, visual maupun animasi penuh.
- 4) Lectora sangat mudah digunakan **User Friendly**. Keunggulan dari Lectora adalah sangat mudah digunakan karena setiap tombol

sudah tertera keterangan kegunaan dan tidak susah untuk dicari.

- 5) Memiliki banyak sekali fitur yang dapat digunakan untuk pengembangan media sesuai dengan kebutuhan. Lectora memiliki banyak fitur yang dapat menunjang dan mendukung pembelajaran seperti video, audio, dan animasi maupun kuis-kuis yang beragam.
- 6) Memiliki banyak *template*. Desain *template*/ tata ruang dan background Lectora sangat beragam. Hal ini akan membuat tampilan media belajar lebih menarik dan tidak membosankan karena templatanya bisa beragam macamnya.
- 7) Didukung fasilitas aplikasi pendukung lain: *Snagit*, *Camtasia*, *flypaper*. Aplikasi Lectora juga menyediakan fitur lain untuk mendukung program Lectora. Fitur pembuatan sertifikat, piagam dan video tutorial membuat Lectora menjadi semakin kaya akan fungsi.
- 8) Dapat membuat evaluasi pembelajaran/ kuis dengan mudah. Salah satu keunggulan

Lectora dibandingkan dengan aplikasi lain adalah dapat digunakan untuk membuat kuis dengan sangat mudah. Hal ini tentu sangat mendukung bagi pembuatan media pembelajaran yang berupa soal evaluasi. Soal evaluasi dapat dibuat dengan mudah dan beragam bentuknya mulai dari soal jenis benar-salah, pilihan ganda, soal essay singkat, menjodohkan, *drop and draw* serta uraian.

Setelah dijelaskan tentang keunggulan aplikasi Lectora untuk pendidikan, kemudian kegiatan dilanjutkan dengan praktek langsung membuat media pembelajaran. Pada tahap ini para guru mempergunakan laptop masing-masing karena kondisi lab komputer belum mencukupi untuk digunakan oleh semua peserta. Instruktur kemudian menginstallkan satu persatu laptop yang telah dibawa oleh Bapak Ibu guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun.

Setelah instalasi aplikasi Lectora selesai, kegiatan dilanjutkan dengan praktik membuat media pembelajaran dengan Lectora. Pada tahap ini para guru sangat antusias

mengikuti langkah demi langkah yang diajarkan oleh instruktur. Kemampuan para guru mengikuti pelatihan sangat beragam, ada yang langsung paham dan mempraktikkan, adapula yang harus dijelaskan dan harus didekati dan dituntun langkah demi langkah baru paham. Kondisi ini sangat maklum karena perbedaan usia dari masing-masing peserta pelatihan yang beragam. Namun instruktur dengan sabar dan pelan-pelan tetap melayani pertanyaan dari para peserta.

Praktek pembuatan media pembelajaran dibantu dengan modul yang telah dipersiapkan oleh instruktur sehingga jika ada peserta yang ketinggalan atau kurang jelas langsung dapat melihat modul dan mampu mengikuti langkah demi langkah. Tahap pertama yaitu mengenalkan semua tombol yang ada di program Lectora. Tahap kedua yaitu tentang bagaimana cara membuat chapter tombol link. Tahap ketiga yaitu tentang bagaimana cara menyisipkan gambar dan audio/ suara di media pembelajaran. Tahap ke tiga yaitu membuat evaluasi/ soal penilaian dari media pembelajaran

Lectora dimana kelebihan Lectora adalah mampu digunakan untuk membuat berbagai macam jenis soal seperti tes pilihan ganda, essay singkat, menjodohkan, hingga model drop and draw. Tahap terakhir dari pelatihan praktek membuat media belajar Lectora ini adalah mengevaluasi hasil media belajar yang telah diciptakan oleh Bapak Ibu guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun. Pada tahap terakhir ini dapat diketahui bagaimana hasil dari media pembelajaran yang telah diciptakan oleh Bapak Ibu guru SD Muhammadiyah Ambarbinangun, sekaligus cara menyimpan hasil karya Bapak Ibu guru dalam sebuah file berekstensi .exe.

Kegiatan praktek pembuatan media pembelajaran diakhiri dengan tanya jawab yang dilontarkan oleh para peserta pelatihan. Beberapa pertanyaan dari para peserta diantaranya sebagai berikut:

- 1) Apakah Lectora memungkinkan untuk diisi suara/ video? Bagaimana caranya?
- 2) Bagaimana memunculkan menu properti yang tidak kelihatan di layar?

- 3) Apakah bisa memunculkan skor hasil evaluasi anak?
- 4) Bagaimana cara membuat animasi di dalam Lectora?
- 5) Bagaimana cara menyimpan file yang telah selesai dibuat?
- 6) Mata Pelajaran apa saja yang cocok untuk menggunakan media pembelajaran Lectora?
- 7) Apa perbedaan antara Lectora dengan powerpoint?

Beberapa pertanyaan tersebut dijawab oleh instruktur dengan baik. Untuk pertanyaan yang berkaitan dengan cara kerja Lectora, maka instruktur memberi penjelasan kembali melalui praktik langsung dan peserta dapat paham dengan penjelasan dari instruktur. Setelah tanya jawab selesai maka acara dilanjutkan dengan penutup dan kesan pesan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari program pengabdian masyarakat ini adalah terlaksananya program pengabdian masyarakat oleh dosen pengabdian kepada mitra SD Muhammadiyah Ambarbinangun berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan program aplikasi

Lectora dengan baik. Kegiatan sesuai dengan target yaitu diikuti oleh semua guru kelas, guru bidang studi dan karyawan SD Muhammadiyah Ambarbinangun yang berjumlah 18 orang serta para guru mampu menguasai dasar-dasar pembuatan media pembelajaran menggunakan Lectora hingga membuat soal evaluasi berbantuan Lectora dengan baik.

Kegiatan pengabdian dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan pembuatan media belajar berbasis Lectora berjalan dengan lancar dan menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Lectora yang telah diciptakan oleh para guru kelas sendiri dan disimpan dalam bentuk file berekstensi exe. Para guru antusias mengikuti jalannya pelatihan dari awal hingga selesai. Hal ini terlihat dari keterlibatan semua guru peserta pelatihan dalam mempraktekkan pembuatan media pembelajaran dengan Lectora dari awal perancangan media pembelajaran hingga akhir pembuatan soal evaluasi berbasis Lectora.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Pedoman pengembangan kultur sekolah*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Direktorat Pendidikan Dasar Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Yudhi Munadi, 2008, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta, Gaung Persada Press